INSTRUCTIONS

ANLEITUNG

ISTRUZIONI

ITALY 1990

Loading Instructions

CBM 64/128 Cassette:
Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together and press **RETURN.** Press **PLAY** on the cassette recorder and follow screen prompts.
CBM 64/128 Disk:
Type **LOAD"*",8,1** and press **RETURN.** Game will load and run automatically.
Spectrum Cassette:
Type **LOAD ""** and press **ENTER.** Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow on screen prompts.
Amstrad Cassette:
Press **CTRL** and **SMALL ENTER** keys then press **PLAY** on the cassette recorder. Follow on screen prompts.
Amstrad Disk:
Type **RUN"DISK** and press **ENTER.** Game will load and run automatically. Follow on screen prompts.
Atari ST 520/1040/Mega:
Insert disk in drive and turn on computer. Game will load and run automatically.
CBM Amiga 500/1000/2000 Series:
Insert disk in drive and turn on computer. Game will load and run automatically.
IBM PC & Compatibles:
Follow standard start up procedure. At the **'A>'** prompt, place the program disk in drive A and type **ITALY90,** then press **RETURN.**

PLAY THE GAME

PLAYER CONTROL

For either team, the player you have direct control over is highlighted as follows:

CBM 64/128: The colour of the player's shirt flashes between white and the team colour.
SPECTRUM: A large 'solid' arrow is positioned below the player of team one and 'hollow' arrow below player team two.
NOTE: The remaining players of team 1 have smaller 'solid' arrows positioned below them.
AMSTRAD/ATARI ST/CBM AMIGA/IBM PC: A large arrow of the same colour as the team is positioned below the player being controlled.

Control of the 'highlighted' player continues until either, movement stops, at which, the player of the same team who is closest to the ball becomes active.

BALL CONTROL

The ball is able to move freely around the pitch when it is kicked but as soon as it is within a small distance of any player it will be automatically 'trapped'.
The ball is then moved to a position relative to the direction of the player.
Once a player has control of the ball, it will stay 'locked' to him until it is either kicked or taken from him by another player.

KICKING THE BALL

When your player is in possession of the ball he can kick it in the direction he is facing by holding down **'FIRE'** and releasing it when required. The amount of time **'FIRE'** is held down, combined

with the player's strength determines the speed of the ball when it is kicked. There is a maximum amount of time that the button can be held down before the ball is kicked automatically.
You may also 'chip' the ball by reversing the direction of your player immediately after kicking it.
N.B. More powerful kicks will cause the ball to travel above the ground automatically.

HEADING THE BALL

When the ball is close to your player, but still in the air, you can 'head' the ball by pressing and releasing **'FIRE'**. However, holding down **'FIRE'** has no effect on the speed of the ball.

TACKLING

There are two ways that your player can tackle:
'Normal Tackle'
If your player's attempting to tackle, facing the player in possession, he has a chance of taking the ball according to the relative skill factors of the players. If your player is behind, however, he cannot tackle in this fashion.
'Sliding Tackle'
When your player is not in possession of the ball, pressing **'FIRE'** will initiate a 'sliding tackle'. This causes your player to 'slide' in the direction he was facing, during which time he cannot be controlled. If your player comes close to the player in possession of the ball whilst he is sliding, he may or may not take the ball, according to the relative skill factors. However, if your player 'slides in' from behind the other player, there is a chance a foul will occur.

GOALKEEPERS

If your goalie is under 'control' he moves in the same fashion as the other players. However, if the ball is not under the control of your team and the player closest to the ball is from the opposing side then **'FIRE'** combined with the direction of the joystick causes the goalie to dive.

SET PIECES

The various 'set pieces' (i.e. Kick Off, Throw In, Corner Kick, Goal Kick, Free Kick and Penalty) that occur during the game all behave in a similar fashion with regards to control of the player in possession of the ball. Namely, the direction and speed of the ball when it leaves the player. In all cases, play is suspended until **'FIRE'** is pressed and released.

ATARI ST/CBM AMIGA/IBM Users note:

Goal Kicks and Corners: These take the form of animated sequences in which a player is seen to run to the ball and kick it, when **'FIRE'** is pressed. The direction and length of time **'FIRE'** is held down still determines the ball's direction and speed.
Penalties: These take the form of a separate graphic screen, using the viewpoint of the player who is taking the penalty. As before, the direction of the joystick determines the region of the goalmouth that either the ball will travel towards or the goalie will dive towards, **'FIRE'** causes the player to kick the ball or the goalie to dive in that direction.

KEYBOARD CONTROLS

	C64	Spectrum*	Amstrad*	Atari ST	CBM Amiga	IBM PC*
Move Player up pitch		Q	Q			Q
Move Player down pitch		A	A			A
Move Player LEFT		O	O			O
Move Player RIGHT		P	P			P
FIRE		SPACE	SPACE			SPACE
Toggles Hold/ Pause Mode	RUN/ STOP	CAPS+H	SHIFT+H	SHIFT+H	SHIFT+H	SHIFT+H
Quit Game	Q	CAPS+T	SHIFT+T	SHIFT+T	SHIFT+T	SHIFT+T

*Direction keys and **'FIRE'** are user definable.
Spectrum version supports both Sinclair and Kempston joysticks.
IBM version supports both Standard Analog and Amstrad digital joysticks.
Joystick control on CBM 64/128, Atari ST and CBM Amiga machines.
Joystick ports as follows:
CBM 64/128 – Port **1** – Player 1
Port **2** – Player 2/Computer
CBM AMIGA – Port **1** – Player 2/Computer
Port **2** – Player 1
ATARI ST – Port **0** – Player 2/Computer
Port **1** – Player 1
Program by Tiertex

ITALY 1990

Instructions de Chargement

CBM 64/128 Cassette:
Appuyez en même temps sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** puis appuyez sur **RETURN.** Appuyez sur **PLAY** sur le lecteur de cassettes et suivez les instructions sur écran.
CBM 64/128 Disque:
Tapez **LOAD"*",8,1** et appuyez sur **RETURN.** Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.
Spectrum Cassette:
Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER.** Appuyez sur **PLAY** sur le lecteur de cassettes. Suivez les instructions sur écran.
Amstrad Cassette:
Appuyez sur les touches **CTRL** et **PETIT ENTER**, puis appuyez sur **PLAY** sur le lecteur de cassettes. Suivez les instructions sur écran.
Amstrad Disque:
Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER.** Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les instructions sur écran.
Atari ST 520/1040/Mega:
Insérez le disque dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.
CBM Amiga Series 500/1000/2000:
Insérez le disque dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.
IBM PC & Compatibles:
Suivez la procédure de démarrage standard. A l'incitation **'A>'**, insérez le disque de programme dans le lecteur A et tapez **ITALY90,** puis appuyez sur **RETURN.**

LE JEU

CONTROLE DU JOUEUR

Quelle que soit l'équipe, le joueur dont vous avez le contrôle direct est mis en relief de la façon suivante:

CBM 64: Le T-shirt du joueur clignote, alternant entre la couleur blanche et la couleur de l'équipe.

SPECTRUM: Une grande flèche 'pleine' est positionnée au-dessous d'un joueur de l'équipe 1 et une flèche 'creuse' au-dessous d'un joueur de l'équipe 2. Remarque: Les autres joueurs de l'équipe 1 ont des flèches 'pleines' plus petites positionnées au-dessous d'eux.

AMSTRAD/ATARI ST/CBM AMIGA/IBM PC: Une grande flèche de la couleur de l'équipe est positionnée au-dessous du joueur dont vous avez le contrôle.

Vous gardez le contrôle de ce joueur 'mis en relief' jusqu'à ce que le mouvement s'arrête. A ce moment, c'est le joueur de la même équipe le plus proche du ballon qui devient actif.

CONTROLE DU BALLON

Lorsqu'un joueur tire, le ballon peut se déplacer librement sur le terrain, mais dès qu'il se trouve à faible distance d'un joueur, il sera automatiquement 'bloqué'.
Le ballon est ensuite déplacé vers une position relative à l'orientation du joueur.
Une fois qu'un joueur a le contrôle du ballon, il le garde jusqu'à ce qu'il tire ou qu'un autre joueur lui prenne le ballon.

SHOOTER DANS LE BALLON

Lorsque votre joueur est en possession du ballon, il peut tirer dans la direction à laquelle il fait face en maintenant le bouton **'FEU'** enfoncé et en le relâchant au moment voulu. La durée pendant laquelle le bouton **'FEU'** est enfoncé, combinée avec la force du joueur, détermine la vitesse du ballon quand il est envoyé. On ne peut maintenir le bouton enfoncé au-delà d'un maximum de temps, le ballon est alors envoyé automatiquement.
Vous pouvez aussi 'dévier' le ballon en inversant la direction de votre joueur dès qu'il a tiré.
N.B. Des tirs plus puissants feront automatiquement partir le ballon en volée au-dessus du terrain.

DONNER UN COUP DE TETE

Lorsque le ballon est proche de votre joueur, mais encore en l'air, vous pouvez faire une tête en appuyant sur le bouton **'FEU'** et en le relâchant ensuite. Cependant, si vous maintenez le bouton **'FEU'** enfoncé, ceci n'aura aucun effet sur la vitesse du ballon.

TACKLER

Votre joueur peut tackler de deux façons différentes:
'Tackle Normal'
Si votre joueur essaie de tackler, face au joueur en possession du ballon, sa chance de s'emparer du ballon varie en fonction du niveau des joueurs. Si votre joueur se trouve derrière, cependant, il ne peut pas faire de tackle de cette manière.
'Tackle glissant' (Sliding Tackle)
Lorsque votre joueur n'est pas en possession du ballon, vous commencerez un 'tackle glissant' en appuyant sur le bouton **'FEU'**. Ceci provoque le 'glissement' de votre joueur dans la direction à laquelle il faisait face, pendant ce temps, vous n'en avez pas le contrôle. Si votre joueur s'approche du joueur en possession de la balle pendant qu'il est en train de 'glisser', il peut s'emparer ou non du ballon, en fonction de son niveau et de celui des autres joueurs. Cependant, si votre joueur surgit de derrière l'autre joueur en 'glissant', il risque d'y avoir faute.

GARDIENS DE BUT

Si votre gardien de but est sous 'contrôle', il se déplace de la même façon que les autres joueurs. Cependant, si le ballon n'est pas sous le contrôle de votre équipe et si le joueur le plus proche du ballon est du camp adverse, alors en appuyant sur **'FEU'** et en orientant votre joystick, vous ferez plonger le gardien de but.

COUPS AVEC BALLE ARRETEE

Les différents 'coups avec balle arrêtée' (c.à.d. Coup d'Envoi, Remise en Jeu, Corner, Dégagement aux 6 mètres, Coup Franc et Pénalty) qui ont lieu pendant le jeu, ont tous un comportement similaire, en fonction du contrôle du joueur en possession du ballon. A savoir, de la direction et de la vitesse du ballon lorsqu'il quitte le joueur. Dans tous les cas, le jeu est interrompu jusqu'à ce que l'on appuie le bouton **'FEU'**.

POUR ATARI ST/CBM AMIGA/IBM, Remarques:

Dégagements aux 6 mètres et Corners: Se présentent sous forme de séquences animées dans lesquelles on voit un joueur courir vers le ballon et tirer lorsque l'on appuie sur **'FEU'**. La direction ainsi que la durée pendant laquelle le bouton **'FEU'** est maintenu enfoncé déterminent toujours la direction et la vitesse du ballon.
Pénalties: Se présentent sous forme d'un écran graphique séparé, le point de vue étant celui du joueur qui tire le pénalty. Comme précédemment, la direction du joystick détermine l'endroit de l'entrée des buts vers lequel le ballon se dirigera ou le gardien de but plongera. En appuyant sur **'FEU'**, le joueur tirera dans le ballon ou le gardien de but plongera dans cette direction.

COMMANDES DE CLAVIER

	C64	Spectrum*	Amstrad*	Atari ST	CBM Amiga	IBM PC*
Déplacer le Joueur vers le haut du terrain		Q	Q			Q
Déplacer le Joueur vers le bas du terrain		A	A			A
Déplacer le Joueur vers la GAUCHE		O	O			O
Déplacer le Joueur vers la DROITE		P	P			P
FEU		ESPACE	ESPACE			ESPACE
Mode Pause Marche/Arrêt	RUN/STOP	CAPS+H	SHIFT+H	SHIFT+H	SHIFT+H	SHIFT+H
Quitter le Jeu	Q	CAPS+T	SHIFT+T	SHIFT+T	SHIFT+T	SHIFT+T

*Les touches de direction et la touche **'FEU'** sont définissables par l'utilisateur. Avec la version Spectrum, on peut utiliser indifféremment un joystick Sinclair ou Kempston.
Avec la version IBM, on peut utiliser indifféremment le joystick digital Analog standard ou Amstrad.
Contrôle Joystick sur les ordinateurs CBM 64/128, Atari ST et CBM Amiga.
Entrées de Joystick comme suit:

CBM 64/128 – Entrée **1** – Joueur 1
Entrée **2** – Joueur 2/Ordinateur
CBM AMIGA – Entrée **1** – Joueur 2/Ordinateur
Entrée **2** – Joueur 1
ATARI ST – Entrée **0** – Joueur 2/Ordinateur
Entrée **1** – Joueur 1

Programme par Tiertex

INSTRUCTIONS

ANLEITUNG

ISTRUZIONI

ITALY 1990

Laden

CBM 64/128 Kassette:
SHIFT und **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig drücken, dann **RETURN** drücken. **PLAY** auf dem Kassettenrekorder drücken und den Bildschirmanweisungen folgen.
CBM 64/128 Disk:
LOAD"*",8,1 eingeben und **RETURN** drücken. Spiel lädt und startet automatisch.
Spectrum Kassette:
LOAD"" eingeben und **ENTER** drücken. **PLAY** auf dem Kassettenrekorder drücken und den Bildschirmanweisungen folgen.
Schneider Kassette:
CTRL- und kleine **ENTER-**Tasten gleichzeitig drücken. **PLAY** auf dem Kassettenrekorder drücken und den Bildschirmanweisungen folgen.
Schneider Disk:
RUN"DISK eingeben und **ENTER** drücken. Spiel lädt und startet automatisch. Bildschirmanweisungen folgen.
Atari ST 520/1040:
Diskette ins Laufwerk einlegen und Computer anschalten. Spiel lädt und läuft automatisch.
CBM Amiga 500/1000/2000 Serien:
Diskette ins Laufwerk einlegen und Computer anschalten. Spiel lädt und läuft automatisch.
IBM PC & Kompatible:
Den Computer wie gewöhnlich starten. Wen **'A**>' erscheint, Programmdiskette in Laufwerk A eingeben **ITALY90** eintippen und **RETURN** drücken.

DAS SPIEL SPIELEN

SPIELERSTEUERUNG

In jeder Mannschaft ist der Spieler, den man direkt steuert, wie folgt hervorgehoben:

CBM 64/128: Die Farbe des Spielerhemdes wechselt zwischen weiß und der Mannschaftsfarbe.
SPECTRUM: Ein großer, "voller" Pfeil befindet sich unter dem Spieler der Mannschaft 1, ein "leerer" Pfeil ist unter dem Spieler der Mannschaft 2. BEACHTE: Unter den restlichen Spielern von Mannschaft 1 befinden sich kleinere "volle" Pfeile.
AMSTRAD/ATARI ST/CBM AMIGA/IBM PC: Ein großer Pfeil in der Mannschaftsfarbe befindet sich unter dem gesteuerten Spieler.

Die Steuerung dieses "hervorgehobenen" Spielers läuft solange weiter, bis die Bewegung aufhört und der Spieler derselben Mannschaft, der dem Ball am nächsten ist, aktiv wird.

BALLSTEUERUNG

Wenn der Ball geschossen wird, kann er sich frei auf dem Spielfeld bewegen, sobald er jedoch in die Nähe eines Spielers kommt, wird er gestoppt.
Der Ball wird dann in eine Position relativ zu der Richtung des Spielers gebracht.
Wenn ein Spieler den Ball kontrolliert, bleibt dieser solange bei ihm, bis er weggekickt wird, oder ein anderer Spieler ihn ihm wegnimmt.

SCHIESSEN

Wenn Ihr Spieler in Ballbesitz ist, kann er ihn in die Richtung, in die er schaut, schießen, indem **FEUER** gedrückt und dann wieder losgelassen wird. Die Zeitspanne des **FEUER**-Drucks plus die Spielerstärke bestimmen die Schußgeschwindigkeit des Balls. Die Zeitspanne, in der man **FEUER** drücken kann, ist auf ein Maximum begrenzt, danach wird der Ball automatisch geschossen.
Man kann den Ball auch anheben (chippen), indem man die Richtung des Spielers unmittelbar nach Abschuß des Balles umdreht.
N.B.: Durch kräftigere Schüsse fliegt der Ball automatisch über dem Boden.

KOPFBALL

Fliegt der Ball in der Nähe eines Spieler, kann er ihn köpfen, indem man **FEUER** drückt und losläßt. Wird **FEUER** gedrückt gehalten wird, beeinflußt dies die Geschwindigkeit des Balles nicht.

STÖREN

Es gibt für Ihre Spieler zwei Angriffsmöglichkeiten:
"Normaler Angriff"
Wenn Ihr Spieler einen anderen angreift, bestimmt die relative Wendigkeitsrate des Spielers in Ballbesitz die Chancen ihm den Ball abzunehmen. Wenn Ihr Spieler sich hinter dem Gegner in Ballbesitz befindet, kann er diese Angriffsart nicht benutzen.
Hineinrutschen
Wenn Sie den Feuerknopf drücken, rutscht Ihr Spieler in den Gegner hinein. Der Spieler "gleitet" in seine Blickrichtung und kann während dieser Zeit nicht kontrolliert werden. So kann er dem Gegner in Ballbesitz abhängig von seiner relativen Wendigkeitsrate den Ball abnehmen. Wenn Ihr Spieler jedoch von hinten in den Gegner hineinrutscht, besteht die Möglichkeit eines Fouls.

TORHÜTER

Der Torhüter wird genauso kontrolliert, wie die anderen Spieler. Wenn Sie den Ball jedoch nicht Kontrollieren, sondern der Gegner, bringen **FEUER**druck plus die Richtung des Joysticks den Torhüter zum Hechten.

STANDARDSITUATIONEN

In Standardsituationen (Anstoß, Einwurf, Eckstoß etc.) wird der Ball genauso kontrolliert, wie mit einem Spieler im Lauf. Der Ball wird in die Blickrichtung abhängig von der Dauer des Druckes auf den Feuerknopf geschossen. Das Spiel ist bis zur Ausführung unterbrochen.

ATARI ST/CBM AMIGA/IBM
Hinweise für den Spieler

Torschüsse und Ecken: Diese werden in eines Zeichentricksequenz dargestellt. Der Spieler läuft an und schießt, wenn **FEUER** gedrückt wird.
Strafen: Diese haben die Form eines eigenen Bildes auf dem Bildschirm. Der Blickwinkel ist der desjenigen Spielers, der die Strafe bekommt. Wie schon vorher bestimmt die Richtung des Joysticks den Torbereich, in den der Ball fliegt oder in den der Torhüter hechtet. **FEUER**-Druck veranlaßt den Spieler den Ball zu kicken bzw den Torhüter zu hechten.

TASTATUR-STEUERUNG

	C64	Spectrum*	Amstrad*	Atari ST	CBM Amiga	IBM PC*
Spieler feldaufwärts		Q	Q			Q
Spieler feldabwärts		A	A			A
Spieler LINKS		O	O			O
Spieler RECHTS		P	P			P
FEUER		SPACE	SPACE			SPACE
Hin-und Herschalten Halt/Pause-Modus	RUN/STOP	CAPS+H	SHIFT+H	SHIFT+H	SHIFT+H	SHIFT+H
Spiel verlassen	Q	CAPS+T	SHIFT+T	SHIFT+T	SHIFT+T	SHIFT+T

*Richtungstasten und **FEUER** können vom Benutzer bestimmt werden.
Die Spectrum Version unterstützt sowohl SINCLAIR- als auch KEMPSTON- Joysticks.
Die IBM-Version unterstützt sowohl STANDARD ANALOG- als such AMSTRAD DIGITAL-Joysticks.
Joystick Steuerung für CBM 64/128, ATARI ST und CBM AMIGA Joystick Port wie folgt:
CBM 64/128 – Port **1** – Spieler 1
Port **2** – Spieler 2/Computer

CBM AMIGA – Port **1** – Spieler 2/Computer
Port **2** – Spieler 1
ATARI ST – Port **0** – Spieler 2/Computer
Port **1** – Spieler 1

Programm von Tiertex

ITALY 1990

Caricamento

CBM 64/128 Cassetta:
Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP,** poi premi **RETURN.** Premi **PLAY** sul registratore e segui le indicazioni sullo schermo.
CBM 64/128 Disco:
Batti **LOAD"*",8,1** e premi **RETURN.** Il gioco si carica e gira automaticamente.
Spectrum Cassetta:
Batti **LOAD" "** e premi **INVIO.** Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.
Amstrad Cassetta:
Premi **CTRL** e **INVIO** piccolo poi premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.
Amstrad Disco:
Batti **RUN"DISK** e premi **INVIO.** Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.
Atari ST 520/1040/Mega:
Inserisci il dischetto nel drive e accendi il computer. Il gioco si carica e gira automaticamente.
CBM Amiga Serie 500/1000/2000:
Inserisci il dischetto nel drive e accendi il computer. Il gioco si carica e gira automaticamente.
IBM PC & Compatibili:
Sgui le normali procedure di avviamento. Al sollecito **A–>**, metti il dischetto nel drive A e digita **ITALY90,** poi premi **RETURN.**

ESEGUI IL GIOCO

CONTROLLO GIOCATORE

Il giocatore sotto il tuo diretto controllo, in ambedue le squadre, viene evidenziato come segue:

CBM 64: Il colore della maglia del giocatore lampeggia tra bianco e i colori della squadra.
SPECTRUM: Sotto il giocatore della squadra I c'è una grossa freccia 'piena', mentre sotto quello della squadra 2 c'é una freccia vuota. NOTA: I restanti giocatori della squadra 1 hanno una freccia 'piena' più piccola.
AMSTRAD/ATARI ST/CBM AMIGA/IBM PC: Sotto il giocatore controllato c'é una grossa freccia con gli stessi colori della squadra.

Il controllo del giocatore 'evidenziato' continua fino a che si ferma il movimento, quando diventa attivo il giocartore della stessa squadra che si trova più vicino.

CONTROLLO PALLA

La palla si muove liberamente per il campo quando viene calciata, ma appena arriva a breve distanza da un giocatore, viene automaticamente 'catturata'.
La palla si muove, quindi, verso una direzione relativa a quella del giocatore.
Quando un giocatore è in possesso di palla, questa rimane sotto il suo controllo fino a che non viene calciata o presa da un altro giocatore.

CALCIARE LA PALLA

Quando il tuo giocatore è in possesso della palla, la può calciare nella direzione verso cui è rivolto tenendo schiacciato **FUOCO** e rilasciandolo quando richiesto. La durata della pressione di **FUOCO,** combinata con la forza del giocatore, determina la velocita del tiro.
Puoi anche effettuare un tackle invertendo la direzione del giocatore subito dopo che ha calciato la palla.

N.B. I tiri più forti fanno automaticamente viaggiare la palla in aria.

COLPO DI TESTA

Quando la palla arriva vicino al tuo giocatore, ma è ancora in aria, puoi colpirla di testa premendo e rilasciando **FUOCO.** Tuttavia, tenendo solo schiacciato **FUOCO** non ha alcun effetto sulla velocità della palla.

MARCATURA

Ci sono due modi in cui il tuo giocatore può effettuare la marcatura:

'Marcatura Normale'

Se il tuo giocatore tenta di marcare frontalmente l'avversario in possesso di palla, ha la possibilità di rubargli la palla a seconda dei fattori di abilità del giocatore. Se invece si trova alle spalle, non può effettuare la marcatura.

Entrata Scivolata

Quando il tuo giocatore non è in possesso di palla, premendo **FUOCO** inizia un'entrata scivolata. Questa inizia a far scivolare il giocatore nella direzione verso cui è rivolto, e in questa fase non è più controllabile. Se il tuo giocatore arriva vicino all'avversario, può anche togliergli la palla, a seconda dei relativi fattori di abilità. Ma se la scivolata avviene alle spalle dell'avversario, può commettere un fallo.

PORTIERI

Se il tuo portiere è sotto controllo, si muove allo stesso modo degli altri giocatori. Tuttavia, se la palla non è possesso della tua squadra e il giocatore più prossimo alla palla è un avversario, allora **FUOCO** in combinazione con la direzione del joystick fa tuffare il portiere.

CALCI PIAZZATI

I vari calci piazzati (cioè: Calcio d'Avvio, Rimessa Laterale, Calcio d'Angolo, Rimessa dal Fondo, Punizione e Rigore) che si verificano durante una partita, avvengono tutti nello stesso modo, per quanto riguarda il controllo del giocatore in possesso di palla. Cioè, come direzione e velocità della palla quando parte dal giocatore. In tutti i casi, il gioco è sospeso fino a che non premi e rilasci **FUOCO.**

Attenzione utenti ATARI ST/CBM AMIGA/IBM:

Rimesse dal Fondo e Calci d'Angolo: Questi prendono la forma di sequenze animate, durante le quali si vede un giocatore correre verso la palla e calciarla quando viene premuto **FUOCO.** La direzione e la velocità del tiro sono determinati sempre dalla direzione e dalla durata della pressione di **FUOCO.**

Rigori: Questi prendono la forma di una videata grafica a parte, con la visuale vista dal giocatore che tira il rigore. Come prima, la direzione del joystick determina la zona della porta dove viene indirizzata la palla, o dove si tuffa il portiere, mentre **FUOCO** attiva il tiro o effettua il tuffo del portiere.

CONTROLLI TASTIERA

	C64	Spectrum*	Amstrad*	Atari ST	CBM Amiga	IBM PC*
Muove Giocat. verso SU		Q	Q			Q
Muove Giocat. verso GIÙ		A	A			A
Muove Giocat. SINISTRA		O	O			O
Muove Giocat. DESTRA		P	P			P
FUOCO		BARRA	BARRA			BARRA
Modulo Pausa	RUN/STOP	CAPS+H	SHIFT+H	SHIFT+H	SHIFT+H	SHIFT+H
Abbandona	Q	CAPS+T	SHIFT+T	SHIFT+T	SHIFT+T	SHIFT+T

*La direzione Fuoco è ridefinibile dall'untente.
La versione Spectrum accetta sia joystick Sinclair che Kempston.
Controllo joystick su macchine CBM 64/128, Atari ST e CBM Amiga

Porte joystick, come segue:

CBM 64/128 – Porta **1** – Giocatore 1
Porta **2** – Giocatore 2/Computer

CBM AMIGA – Porta **1** – Giacatore 2/Computer
Porta **2** – Giocatore 1

ATARI ST – Porta **0** – Giocatore 2/Computer
Porta **1** – Giocatore 1

Programma di Tiertex